

## 1과목 : 멀티미디어개론

1. “( ① )란 텍스트를 읽는 도중 연관된 자료를 즉시 볼 수 있는 비선형 구조로 이루어져 있으며, 웹서비스는 이러한 개념을 사용하여 인터넷에 분산되어 있는 정보로 쉽게 이동할 수 있도록 길을 만들어 주어야 하는데, 이를 ( ② )라 한다.” 다음 중 ( ) 안의 적절한 용어를 순서대로 나열한 것은?

- ① ① 하이퍼링크 ② 하이パーテ스트
- ② ① 하이パーテ스트 ② 하이퍼링크
- ③ ① 하이퍼카드 ② 하이퍼링크
- ④ ① 하이퍼링크 ② 하이퍼미디어

2. 다음 중 멀티미디어 특징으로 거리가 먼 것은?

- ① 쌍방향성(Interactive)
- ② 선형성(Linear)
- ③ 통합성(Integration)
- ④ 디지털화(Digitalization)

3. 다음 중 하이퍼미디어에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 하이퍼미디어 시스템에서 정보를 저장하는 가장 기본단위는 포인이다.
- ② 하이パーテ스트를 기반으로 텍스트, 이미지, 그래픽과 같은 정적인 정보와 사운드, 비디오 및 애니메이션과 같은 동적인 정보도 포함하는 대규모의 데이터베이스로 다양한 미디어들을 연결할 수 있다.
- ③ 정보검색 시 미리 준비된 가장 좋은 정보검색 경로를 사용자에게 제공하고 정보탐색 중 특정부분을 기억하여 추후의 접근에 편의를 제공한다.
- ④ 한 화면상에서 멀티윈도우를 이용하여, 여러 작업을 한꺼번에 수행할 수 있다.

4. “IPv6(Internet Protocol ver.6)은 ( ) 비트 주소를 갖는다.” ( )안에 들어갈 숫자는?

- ① 32
- ② 64
- ③ 128
- ④ 256

5. OSI 모델은 7개의 계층으로 구성되어 있다. 다음 중 제3계층에 해당하는 것은?

- ① 데이터링크(Data Link)
- ② 네트워크(network)
- ③ 세션(Session)
- ④ 프레젠테이션(presentation)

6. 다음 중 비디오 데이터를 MPEG-II로 압축하는데 이용되는 기술과 관련이 먼 것은?

- ① 화면간의 유사성을 이용하여 시간적 중복성을 제거한다.
- ② 화면내의 상관성을 이용하여 공간적 중복성을 제거한다.
- ③ 영상에 담긴 객체들을 기반으로 부호화한다.
- ④ 데이터의 발생 빈도에 따라 엔트로피 부호화한다.

7. 인터넷과 관련된 통신 프로토콜 중에서 잘못 연결된 것은?

- ① PPP : 파일 전송 프로토콜
- ② HTTP : 웹 문서를 송수신하기 위한 프로토콜
- ③ SMTP : 전자우편 서비스를 위한 프로토콜
- ④ TCP/IP : 인터넷 환경에서 정보의 전송과 제어를 위한 프로토콜

8. IP 주소 4.5.6.7은 어느 클래스에 속하는가?

- ① 클래스 A
- ② 클래스 B
- ③ 클래스 C
- ④ 클래스 D

9. 다음 중 픽셀(Pixel)에 대한 설명으로 잘못된 것은?

- ① Picture Element의 합성어로 화면을 구성하는 기본 단위이다.
- ② 컴퓨터 모니터 화면에 나타나는 각각의 점을 뜻하기도 한다.
- ③ 픽셀 단위로 저장되는 이미지를 비트맵방식이라 한다.
- ④ 픽셀에 할당된 비트수와 이미지의 컬러와는 상관이 없다.

10. 사운드(Sound)를 구성하는 기본 요소와 관련이 없는 것은?

- ① 주파수(Frequency)
- ② 효과(Effect)
- ③ 진폭(Amplitude)
- ④ 음색(Tone Color)

11. Web casting 기술은 네트워크를 기반으로 멀티미디어서비스를 다양하게 제공하고 있다. 사용자가 선택한 데이터를 일정시간마다 클라이언트에게 자동적으로 배달하는 형태의 데이터 전달방식을 무엇이라 하는가?

- ① PUSH
- ② PULL
- ③ STREAMING
- ④ REMOTE

12. 3차원 그래픽스의 생성과정 중 모델링에 관한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 3차원 스캔에 의한 모델링은 현재 기술적으로 실현 불가능하다.
- ② 와이어프레임모델은 물체의 골격을 표현한 모델이다.
- ③ 모델링이란 3차원 좌표계를 사용하여 컴퓨터로 물체의 모양을 표현하는 과정을 말한다.
- ④ 다각형 표현 모델은 다각형 면을 이용하여 3차원 모델을 표현한다.

13. 다음 중 비트맵 이미지에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 연속되는 픽셀들 단위로 이미지를 표현하기 때문에 점차적인 색변화를 나타내는 효과에 유용하다.
- ② 색의 수가 많을수록 그림 내에서의 색변이가 부자연스러워지며 픽셀 간 경계도 쉽게 구분된다.
- ③ 그림을 확대 및 축소 시에도 아무런 화질 변화 없이 잘 나타난다.
- ④ 미세한 그림이라든지 점진적인 색변이를 나타내는데 만족스럽지 못하다.

14. 다음 중 동영상 파일 포맷의 확장자에 대한 설명으로 부적절한 것은?

- ① MPEG :Moving Picture Experts Group의 약자로 동영상에 대한 효율적인 전송 압축 알고리즘과 코드체계의 국제 표준 규격을 연구하기 위해 만들어졌다.
- ② AVI :마이크로소프트 윈도우를 위한 비디오 지원 API인 비디오 포 원도우(Video for Windows : VFW)의 기본 파일포맷 확장자이다.
- ③ ASF : Apple사에서 개발한 통합 멀티미디어 지원 룰킷인 쿼터타임(Quick-Time)에서 지원하는 동영상 파일 포맷의 확장자이다.
- ④ RM : 리얼플레이어용의 미디어 파일의 확장자로 Real Producer를 써서 만들어 낼 수 있다.

15. 다음 중 이미지를 나타내는 컬러 모델(Color Model)이 아닌 것은?

- ① HBS(Hue, Blue, Subtraction) 모델
- ② RGB(Red, Green, Blue) 모델
- ③ CMY(Cyan, Magenta, Yellow) 모델
- ④ HSV(Hue, Saturation, Value) 모델

16. 다음 글자 폰트의 구현 방식 중에서 점과 점을 연결하는 선 분과 곡선으로 문자를 생성하여 글자를 확대해도 매끄럽게 처리할 수 있는 것은?

- ① 비트 맵(Bit Map)
- ② 벡터 폰트(Vector Font)
- ③ 래스터 폰트(Raster Font)
- ④ 아웃라인(Out Line)

17. 애니메이션 특수효과 중 2개의 서로 다른 이미지나 3차원 모델 사이에 점진적으로 변화해 가는 모습을 보여주는 것을 무엇이라 하는가?

- ① 미립자 시스템(Particle System)
- ② 로토스코핑(Rotoscoping)
- ③ 모핑(Morphing)
- ④ 양파껍질 효과(Onion-Skinning)

18. 다음 중 절차적 애니메이션과 관계가 없는 것은?

- ① 유동표면(Flexible Surface)
- ② 미립자 시스템(Particle System)
- ③ 역운동학(Inverse Kinematics)
- ④ 집합 애니메이션(Flock Animation)

19. 다음 중 비디오 데이터의 압축·복원과 관련이 깊은 것은?

- ① 모뎀(MODEM)
- ② 코덱(CODEC)
- ③ 모핑(Morphing)
- ④ 멀티플렉서(Multiplexor)

20. 미디어의 유형별 분류를 고려하여 본다면 다음 중 전송 매체(Transmission medium)에 속하는 것은 어느 것인가?

- ① 디지털 카메라
- ② 동축케이블
- ③ 스캐너
- ④ 플로터

21. 다음은 디지털 오디오 데이터의 압축 방식을 나열하였다. 이 중 CCITT라는 국제기구에서 통신을 목적으로 제정한 압축방식으로 ISDN 전화방식에 주로 사용되는 것은 어느 것인가?

- ① ADPCM
- ② Mu-law
- ③ MPEG 표준
- ④ RealAudio

22. 용어의 연결이 바르게 짹지어지지 않은 것은?

- ① DVD – Digital Video Disk
- ② DVI – Digital Video Interactive
- ③ VCS – Video Conference System
- ④ VOD – Video On Disk

23. 32배속 CD-ROM의 데이터 전송속도는?

- ① 150Kbps
- ② 600Kbps
- ③ 1.2Mbps
- ④ 4.8Mbps

24. 다음 설명은 하드웨어 중 무슨 장치를 말하는 것인가?

입출력 장치를 컴퓨터와 연결하는 인터페이스 기능과 사운드나 이미지를 처리하여 데이터를 압축하는 기능을 제공한다.

- ① 본체
- ② 미디어 처리 장치
- ③ 기억 장치
- ④ 응용 소프트웨어

25. 다음 중 모니터에 대한 설명으로 잘못 된 것은?

- ① 1초 동안에 CRT 좌측에서 우측까지 전자빔이 주사되는 횟수를 수평 주파수라고 한다.
- ② 모니터는 Red, Green, Blue의 3색 형광물질을 방사하는 감광층합을 이용한다.
- ③ 상단에서 하단까지 주사가 모두 끝났을 때, 하단의 주사선을 다시 상단으로 옮기는 횟수를 수직 주파수라고 한다.
- ④ 화소의 크기가 작을수록, 화소내의 형광 입자 간의 거리가 가까울수록 해상도는 높아진다.

## 2과목 : 멀티미디어기획 및 디자인

26. User의 편의를 위한 GUI(Graphic User Interface) 디자인의 원칙으로 볼 수 없는 것은?

- ① 일관성
- ② 경제성
- ③ 조직성
- ④ 다양성

27. 인터페이스 디자인을 위한 조형 원리에 포함되지 않는 것은?

- ① 절제
- ② 강조
- ③ 통일감과 조화
- ④ 균형

28. 디자인의 조건과 거리가 먼 것은?

- ① 작품성
- ② 심미성
- ③ 합목적성
- ④ 독창성

29. 다음 중 명도에 대한 설명과 거리가 먼 것은?

- ① 명도대비의 결과는 한마디로 흰색, 회색, 검정색의 조화라고 볼 수 있다.
- ② 우리의 감각은 색상, 명도, 채도 대비 중 명도대비에 가장 민감하다.
- ③ 명도대비는 밝은 색은 더 밝게 어두운 색은 더 어둡게 보이는 현상이다.
- ④ 명도 단계는 흰색부터 검정까지 총 3단계이다.

30. 물체의 원근감이나 중량감, 실제감을 강하게 느끼게 하는 표현 요소는?

- ① 명암
- ② 선
- ③ 면
- ④ 점

31. 다음 중 디자인의 요소가 아닌 것은?

- ① 형태, 텍스처
- ② 선, 크기
- ③ 성질, 비례
- ④ 점, 명암

32. 단조로움과 규칙적임에서 벗어나 사용자의 관심과 시선을 집중시키고자 할 때 사용하는 가장 효과적인 미적형식원리는?

- ① 반복
- ② 강조
- ③ 점이
- ④ 통일

33. 다음 중 편집 디자인에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 미국에서는 퍼블리케이션 디자인(Publication Design)이라고 한다.
- ② 전달하고자 하는 내용을 지면이나 천에 알아 볼 수 있도록 표현하는 선전 도구와 광고 매체이다.
- ③ 잡지, 신문, 책 그리고 책자 형식의 소형 인쇄물을 시각적으로 구성하는 그래픽 디자인의 한 분야이다.
- ④ 대중 잡지 편집 디자인은 1930년에 포춘(Fortune)지에서 실시한 시각 개념과 편집 디자인의 통합으로 시작되었다.

34. 이야기가 순서대로 전개되지 않는 방식으로 추리극이나 싸이코 드라마에 주로 사용되는 시나리오의 구성 형식은?

- ① 직선식 구성
- ② 나열식 구성
- ③ 선형 구성
- ④ 결승식 구성

35. 아이디어 스케치 중 러프 스케치(Rough Sketch)에 해당하는 설명은?

- ① 선에 의한 표현 및 간단한 재질 표현을 병행함으로써 효과적인 입체표현을 한다.
- ② 아이디어 발상 초기 단계의 스케치를 말한다.
- ③ 정확도는 요구되지 않으며 표시로도 가장 불안정하다.
- ④ 가장 정밀한 스케치이다.

36. 문자가 4차원 공간속에서 시간과 소리와 결합하여 복합적인 형태로 표현되는 것을 무엇이라고 하는가?

- ① 모션 타이포그래피
- ② 캐릭터(Character) 애니메이션
- ③ 실사 애니메이션
- ④ 칼리그래피

37. 멀티미디어 디자인에서 사용자의 주의를 집중시키기 위해 주로 사용하는 방법이 아닌 것은?

- ① 플래시를 통한 움직임 사용
- ② 다른 색상이나 소리 첨가
- ③ 애니메이션 사용
- ④ 일관성 유지를 위해 동일한 크기의 폰트 사용

38. 움직이는 영상물과 관계있는 게슈탈트 법칙은 무엇인가?

- ① 근접성의 법칙
- ② 폐쇄성의 법칙
- ③ 연속성의 법칙
- ④ 유사성의 법칙

39. 다음 중 효과적인 인터렉션(interaction)디자인을 위한 조건이 아닌 것은?

- ① 사용자의 참여를 적극 유도하여야 한다.
- ② 철저하고 치밀한 연출이 필요하다.
- ③ 개발자 중심의 인터페이스디자인이 필요하다.
- ④ 대화구조를 강화하고 도전의식을 도취시킨다.

40. 인터렉션(Interaction)의 설명 중 옳바른 것은?

- ① 사용자들은 인터렉션 추가로 컴퓨터 앞에서 수동적 입장으로 바뀐다.
- ② 인터페이스에 대한 전반적 사항을 포함하여 사용자가 단

순히 정보를 찾아보는 것에서 그친다.

- ③ 인터렉션 디자인은 많은 정보전략을 위해 메뉴를 최대한 세분화 해준다.

- ④ 컴퓨터와 사용자간의 대화, 상호작용을 의미한다.

41. 멀티미디어를 구성하는 요소가 아닌 것은?

- ① 효과
- ② 텍스트
- ③ 사운드
- ④ 비디오

42. 다음 중 감산혼합의 특징과 거리가 먼 것은?

- ① 삼원색은 RGB이다.
- ② 보색끼리 혼합하면 검정색에 가까워진다.
- ③ 혼합하면 할수록 명도, 채도가 낮아진다.
- ④ 염료의 혼합, 물감의 혼색 등을 말한다.

43. 다음 중 레이아웃을 잘 구성하기 위한 방법으로 거리가 먼 것은?

- ① 정보를 그룹으로 분리하는 규칙을 사용한다.
- ② 다른 크기의 활자를 사용한다.
- ③ 활자의 굵기를 모두 동일하게 한다.
- ④ 중요한 정보에는 색을 사용한다.

44. 다음 중 기업의 이윤추구를 위한 디자인 마케팅의 4가지 기본 요소에 포함되지 않는 것은?

- ① 제품
- ② 유통
- ③ 문화
- ④ 가격

45. 다음 중 인터넷 마케팅의 4C에 해당되지 않는 것은?

- ① 상거래(Commerce)
- ② 공동체(Community)
- ③ 고객(Customer)
- ④ 커뮤니케이션(Communication)

46. 황금분할에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 그리스 시대부터 미적 비례의 전형으로 사용되어 왔다.
- ② 신의 비례라고도 한다.
- ③ 묘듈러의 개념이라고도 한다.
- ④ 가로 세로의 비율이 1:1.618일 때를 말한다.

47. 스토리보드 작성 시 참고 사항으로 틀린 것은?

- ① 관련된 문서간의 연결에 신중을 기해야 한다.
- ② 각 문서마다 주제 및 내용은 상세하게 세부적으로 기록해야 한다.
- ③ 사용 될 그림의 크기는 전송 속도를 고려하여 선택해야 한다.
- ④ 웹 페이지 내의 관련 홈페이지와도 구성의 조화를 고려해야 한다.

48. 타이포그래피(Typography)의 조건 중 적합하지 않는 것은?

- ① 글자 Spacing
- ② 여백과의 독립
- ③ Display Type
- ④ 정보량의 가독성

49. 다음 중 그 제작방식이 전혀 다른 애니메이션 작품은?

- ① 토이 스토리
- ② 벽스 라이프
- ③ 몬스터 주식회사
- ④ 월레스 & 그로밋

50. 다음 설명은 디자인 요소 중 무엇에 관한 설명인가?

광원으로부터 나오는 광선이 물체에 비추며 반사, 분해, 투과, 굴절, 흡수될 때 만구의 망막과 여기에 따르는 시신경에 자극하여 일어나는 감각 현상이다.

- ① 빛
- ② 형태
- ③ 색채
- ④ 질감

### 3과목 : 멀티미디어저작

51. 인터넷 사용자들 간에 새로운 뉴스의 분배, 조회 및 송수신이 가능한 환경을 제공하는 세계적인 데이터 교환 시스템으로 TIN 프로그램 등을 사용하여 쉽게 Usenet 환경으로 들어갈 수 있도록 하는 프로토콜은?

- ① HTTP(hyper text transfer protocol)
- ② NNTP(Network news transfer protocol)
- ③ POP(Post office protocol)
- ④ Telnet(Telecommunications network)

52. 웹에서 사용되는 하이퍼텍스트를 기술하는 언어의 종류인 HTML의 내용과 거리가 가장 먼 것은?

- ① 다양한 플랫폼 지원과 확장성이 뛰어남
- ② 문서 형식을 기술하는 마크업(Markup) 언어
- ③ 'HyperText Markup Language'의 약자
- ④ 하나의 문서를 검색하고 있는 사용자는 다른 문서로 링크되어 있는 항목을 선택하여 다른 문서로 이동할 수 있다.

53. 다음 중 정지 영상의 국제 표준 압축 방식은?

- ① MPEG
- ② WAV
- ③ JPEG
- ④ MIDI

54. 다음 중 Visual C++ 의 특징이 아닌 것은?

- ① 편리한 통합 환경을 제공한다.
- ② 객체지향 설계 도구가 포함되어 있다.
- ③ MFC라는 강력한 클래스 라이브러리를 지원한다.
- ④ 프로그램의 디버깅이나 커다란 프로그램의 프로젝트 관리 면에서 취약하다.

55. Asymetrix사에서 개발한 제품으로 객체지향적 제작환경을 제공하는 가장 대표적인 멀티미디어 저작도구는?

- ① 디렉터(Director)
- ② 툴북(ToolBook)
- ③ 플래쉬(Flash)
- ④ 자바(Java)

56. 플래시 무비를 제작하였다. 이 무비를 재생할 때 사용자가 임의의 크기로 조정을 하였을 경우 무비의 내용이 제대로 전달되지 않는다. 이를 방지하고자 하는데 다음 중 가장 올바른 방법은?

- ① 프레임 액션에 fscommand("fullscreen",true)를 코딩한다.
- ② 프레임 액션에 fscommand("allowscale",true)를 코딩한다.
- ③ 프레임 액션에 fscommand("fullscreen",false)를 코딩한다.
- ④ 프레임 액션에 fscommand("allowscale",false)를 코딩한다.

57. 웹 페이지를 구축 할 때 가장 먼저 해야 할 과정은?

- ① 아이디어 도출
- ② 주제와 대상의 결정
- ③ 내용의 구성
- ④ 웹페이지 작성 준비

58. 플래시 액션스크립트에 관한 설명이다. 가장 바르게 설명한 것은?

- ① hitTest() : 키보드의 키 값 입력을 감지한다.
- ② attachMovie() : 심벌로부터 무비클립 인스턴스를 복제하여 다른 인스턴스를 생성한다.
- ③ duplicateMovieClip() : 라이브러리 내의 인스턴스를 생성하여 배치한다.
- ④ Data : loadMovie나 loadVariable 액션을 통해 data를 받을 때 실행된다.

59. 다음 중 객체 지향 기법의 장점이 아닌 것은?

- ① 프로그램 개발 시 재사용성이 증가한다.
- ② 프로그램 개발 시간이 짧아진다.
- ③ 현실 세계를 이해하는 모델링 방식을 제공한다.
- ④ 소프트웨어의 유연성이 증가된다.

60. 컴퓨터에 의해서 만들어진 사람형상을 한 모델의 한 종류로 가상환경 내의 참여자를 의미하며, 가상환경에서 사용자를 대신해서 활동하는 개체로 '분신'을 의미하는 것은?

- ① 아바타
- ② 사이버스페이스
- ③ 채팅
- ④ 오브젝트

61. 링고 명령문을 작성하는 과정을 설명한 것 중 맞는 것은?

- ① 도트 구문은 영어와 유사하다.
- ② 서술형 구문, 도트 구문, 독립 구문의 세 가지 구문 유형 중에서 선택할 수 있다.
- ③ 도트 구문 표현은 구두점이 뒤따르는 객체의 이름으로 시작한다.
- ④ 서술형 구문은 초보자도 긴 스크립트를 이해할 수 있도록 해주는 간결한 형식이다.

62. 매크로미디어 사에서 개발한 디렉터의 스크립트 언어는?

- ① 링고
- ② 캐스트
- ③ 아트웨어
- ④ 하이퍼토크

63. 디렉터 혹은 오쏘웨어에서 제작한 저작물이 인터넷에서 재생할 수 있도록 하는 기술은?

- ① 퍼블리시(Publish)
- ② 속웨이브(Shockwave)
- ③ 프리미어(Adobe Premier)
- ④ 하이퍼텍스트(HyperText)

64. 다음 중 리눅스(Linux) 기반의 스크립트 언어는?

- ① Perl
- ② Cobol
- ③ Basic
- ④ Pascal

65. 멀티미디어 저작도구 차원에서 제공하는 내부적인 스크립트 언어가 아닌 것은?

- ① HyperTalk
- ② SuperTalk
- ③ OpenScript
- ④ HyperText

66. 자바스크립트 Window 객체에서 둘 중에 하나를 선택하는 대화상자를 생성할 때 사용하는 메서드(method)는?

- |           |             |
|-----------|-------------|
| ① alert() | ② confirm() |
| ③ open()  | ④ prompt()  |

67. 다음 중 자바스크립트 변수로 사용 할 수 있는 것은?

- |             |         |
|-------------|---------|
| ① transient | ② super |
| ③ inter     | ④ try   |

68. 자바스크립트의 브라우저(Browser) 내장 객체로 객체의 계층 구조에서 최상위에 있는 객체는?

- |              |               |
|--------------|---------------|
| ① Window 객체  | ② Document 객체 |
| ③ History 객체 | ④ Location 객체 |

69. 웹 브라우저가 합체하는 방식으로 동적 결합이 가능한 것은?

- |           |                      |
|-----------|----------------------|
| ① Plug-in | ② Helper Application |
| ③ Viewer  | ④ VDOLive            |

70. HTML을 이용한 웹 페이지에서 사용자로부터 정보를 입력받기 위한 <input> 태그 사용 시 모양이나 성격을 지정하는 속성 type의 값으로 설정할 수 없는 것은?

- |         |            |
|---------|------------|
| ① radio | ② password |
| ③ reset | ④ area     |

71. HTML 문서에서 글자 모양 효과를 이탈릭체(기울임체)로 나타내기 위해 사용하는 태그(Tag)는?

- |                       |
|-----------------------|
| ① <B>글자모양</B>         |
| ② <I>글자모양</I>         |
| ③ <SUB>글자모양</SUB>     |
| ④ <BLINK>글자모양</BLINK> |

72. HTML 문서에서 이미지 파일의 삽입을 위해 사용하는 태그(Tag)인 <IMG>에서 이미지 파일명을 입력하면 현재 디렉토리(Directory) 기준으로 찾아가는 옵션(Option)은?

- |          |         |
|----------|---------|
| ① BORDER | ② ALIGN |
| ③ SRC    | ④ ALT   |

73. HTML 태그에서 cell spacing에 대한 설명 중 바른 것은?

- |                              |
|------------------------------|
| ① 셀 가장자리와 셀 내용 사이의 여백을 지정한다. |
| ② 두 셀 사이의 여백 크기를 지정한다.       |
| ③ 표에는 거의 사용되지 않는다.           |
| ④ 일반적으로 초기값 0이 할당된다.         |

74. 사용자가 작성한 HTML 문서에 있는 태그와 특수 기호까지 웹 브라우저 화면에 그대로 보여 주게 하는 태그는?

- |         |         |
|---------|---------|
| ① <pre> | ② <xmp> |
| ③ <sup> | ④ <dfn> |

75. 플레이시에서 무비클립의 충돌감지 액션을 다음과 같이 코딩 했다. 실행결과에 대해 바르게 설명한 것은?

```
MC1._visible=1;
if(MC1.hitTest(MC2)){MC1._visible=0;}
else{ MC1._visible=1;}
```

- |                                |
|--------------------------------|
| ① MC1이 MC2에 가서 충돌하면 MC1이 사라진다. |
| ② MC2가 MC1에 가서 충돌하면 MC1이 사라진다. |
| ③ MC1이 MC2에 가서 충돌하면 MC2가 사라진다. |
| ④ MC2가 MC1에 가서 충돌하면 MC2가 사라진다. |

#### 4과목 : 멀티미디어제작기술

76. 다음 중 벡터 방식의 파일 포맷은?

- |       |        |
|-------|--------|
| ① BMP | ② EPS  |
| ③ GIF | ④ JPEG |

77. 다음 중 주파수와 관련된 설명 중 잘못된 것은?

- |                                  |
|----------------------------------|
| ① 주파수는 음의 높낮이와 관련 있다.            |
| ② 주파수가 크면 고음이고 작으면 저음이다.         |
| ③ 주파수는 사운드 파형의 반복 횟수이다.          |
| ④ 측정 단위로는 초당 진동횟수인 Octave가 사용된다. |

78. 다음 중 사람이 들을 수 있는 가청주파수가 아닌 것은?

- |        |         |
|--------|---------|
| ① 10Hz | ② 30Hz  |
| ③ 70Hz | ④ 100Hz |

79. 다음 디지털 사운드 압축방식 중 사람과 사람이 대화할 때 단어 사이의 공백은 디지털 데이터로 전송할 필요가 없다는 것을 활용하여 음성의 실시간 전송을 위해 만들어진 방식은 무엇인가?

- |         |              |
|---------|--------------|
| ① A-Law | ② MP3        |
| ③ ADPCM | ④ TrueSpeech |

80. 디지털영상에서 발생하는 Jag를 바르게 설명한 것은?

- |                        |
|------------------------|
| ① 계단형 화질왜곡현상           |
| ② 복사에 의한 화질의 열화        |
| ③ 압축에 의한 정보량 축소        |
| ④ 잡음(noise)에 대한 강한 면역성 |

81. “MIDI 시퀀서와 미디 장비간의 송/수신은 ( )을(를) 통해 이루어지고, 하나의 ( )은(는) 시퀀서와 미디 장비 안에서 다시 16개의 채널이라는 경로로 나누어진다.” 다음 중 ( )안에 들어갈 알맞은 용어는?

- |             |             |
|-------------|-------------|
| ① 포트(port)  | ② 패치(patch) |
| ③ 트랙(track) | ④ 라인(line)  |

82. 다음 중 7.1 채널을 채용한 대표적인 서라운드 사운드는?

- |                                     |
|-------------------------------------|
| ① DSD(Dolby Surround Digital)       |
| ② DTS(Digital Theater System)       |
| ③ Qsound                            |
| ④ SDDS(Sonny Dynamic Digital Sound) |

83. 종이나 헝겊, 또는 나무 등으로 만든 그림을 잘라내어 배경 위에 견쳐 놓고 촬영하는 애니메이션 기법은?

- |             |               |
|-------------|---------------|
| ① 셀 애니메이션   | ② 절지 애니메이션    |
| ③ 페이퍼 애니메이션 | ④ 스톰 모션 애니메이션 |

84. SMIL(Synchronized Multimedia Integration Language)의 특징이 아닌 것은?

- |              |
|--------------|
| ① 스트리밍속도의 향상 |
|--------------|

- ② 고품질의 멀티미디어 프리젠테이션제작기능  
③ 멀티미디어 통합 및 동기화  
④ 오디오, 비디오, 텍스트, 이미지, swf등의 멀티미디어 데이터제작
85. 다음 중 디지털 카메라 촬영에서 “비네팅(Vignetting)현상”에 대해서 올바르게 설명한 것은?  
① 촬영 이미지의 네모서리 부분이 둥그런 모양으로 어둡게 되는 현상이다.  
② 화이트밸런스가 제대로 맞지 않아 화면이 하얗게 번지는 현상이다.  
③ 외부 플래시 사용에서 카메라와의 동기가 맞지 않아 어둡게 나오는 현상이다.  
④ 편광필터 사용 시 잘못 사용하여 화면에 사선으로 줄이 가는 현상이다.
86. 비 선형편집(Non-linear Editing)을 바르게 설명 한 것은?  
① 일반적인 테잎 편집을 의미  
② 복사 횟수에 따라 화질의 열화가 진행  
③ 영상신호를 데이터로 저장하므로 삽입, 삭제, 수정이 용이  
④ 원본 테잎의 내용을 마스터 테잎에 순차적으로 복사하면서 진행하는 편집방식
87. GIF 형식의 파일에서 사용 가능한 최대 색상 수는?  
① 24                          ② 28  
③ 216                          ④ 232
88. 비디오 압축 기술에 있어 적절한 압축방법이 아닌 것은?  
① 프레임 수(fps)의 축소  
② GIF파일 포맷으로 축소  
③ 프레임 크기(Number of Pixels)의 축소  
④ 픽셀 당 컬러 비트 수(Color Bit Depth)의 축소
89. 아날로그 음을 디지털화하는 과정에서 미소한 화이트 노이즈(white noise) 성분을 인위적으로 집어넣는 것을 무엇이라고 하는가?  
① 지터(Jitter)  
② 디더링(Dithering)  
③ 샘플링(Sampling)  
④ 에어리어징(Aliasing)
90. GIF(Graphic Interchange Format)에 대한 설명 중 틀린 것은?  
① Illustrator로 제작된 그래픽 파일의 경우 압축효과가 크다.  
② 압축방식은 LZW(Lempel-Ziv-Welch) 알고리즘을 사용한다.  
③ 색상정보는 그대로 두고 압축을 하기 때문에 사진압축에 가장 유리한 방법이다.  
④ 미국 Compuserve사에서 자체 개발 서비스를 통해 이미지를 전송할 목적으로 개발되었다.
91. 다음 중 렌더링(Rendering)기법에 속하지 않는 것은?  
① Z 버퍼 기법  
② 모핑(Morphing)기법
- ③ 텍스쳐 맵핑(Texture Mapping)기법  
④ 레이트레이싱(Ray Tracing) 기법
92. Key Frame만을 제작하고 키프레임 사이의 움직임은 컴퓨터 연산에 의해 자동 설정되는 애니메이션의 제작기능은?  
① 패스(Path)  
② 트위닝(tweening)  
③ 그라비티(Gravity)  
④ 키네마틱스(Kinematics)
93. 비디오를 압축할 때 고려사항이 아닌 것은?  
① 초당 필요 frame 수  
② 압축률에 따른 화질의 변화  
③ 압축 및 복원 속도  
④ 통신채널 종류
94. 다음 중 동영상에서 음악이 표현할 수 있는 것이 아닌 것은?  
① 등장인물의 연기력이 부족한 경우, 이를 대체할 수 있다.  
② 스토리의 전체적 분위기를 나타낼 수 있다.  
③ 스토리의 시간적 공간적 배경을 나타낼 수 있다.  
④ 장면에 나타나는 감정표현을 부각시킬 수 있다.
95. 인간의 움직임을 만들어 내는 가장 자연스런 방법으로 사실적인 움직임을 3D애니메이션의 모델에 적용할 수 있는 기법을 무엇이라 하는가?  
① 모션컨트롤                          ② 모션캡쳐  
③ 애니메트로닉스                          ④ 몰핀
96. 다음 중 음의 크기와 관련 깊은 것은 무엇인가?  
① 진폭                                  ② 주파수  
③ 음색    ④ 사이클
97. MP3 파일에 대한 CD에 기록된 음악데이터의 압축비율은?  
① 1 : 2                                  ② 1 : 5  
③ 1 : 8    ④ 1 : 11
98. 남자 성우의 목소리를 녹음하여 매우 낮은 저음의 괴물 목소리로 효과 처리하려고 한다. 다음 중 가장 효과적인 시그널 프로세서는?  
① 유니트(Unit)  
② 프레서(pressor)  
③ 이퀄라이저(Equalizer)  
④ 피치 쉬프터(Pitch Shifter)
99. 영상을 구성하는 가장 기본적인 단위는?  
① 씬(scene)                                  ② 씨퀀스(sequence)  
③ 컷(cut)    ④ 와이프(wipe)
100. 다음 중 하드웨어 장비에 대한 설명으로 틀린 것은?  
① 신디사이저는 소리를 발생시키는 음원부와 음원부를 이용하여 연주하는 건반부로 이루어져 있다.  
② 믹서는 시퀀서 프로그램이 실행되는 컴퓨터와 미디 모듈 간을 연결해 주는 장치이다.  
③ 신디사이저는 전기적인 신호를 합성하여 음을 생성하는

장치이다.

- ④ 샘플러는 악기의 모든 음을 가지고 있고, 실제의 소리를 디지털 방식으로 직접 녹음하여 편집할 수 있다.

전자문제집 CBT PC 버전 : [www.comcbt.com](http://www.comcbt.com)  
 전자문제집 CBT 모바일 버전 : [m.comcbt.com](http://m.comcbt.com)  
 기출문제 및 해설집 다운로드 : [www.comcbt.com/xe](http://www.comcbt.com/xe)

#### 전자문제집 CBT란?

종이 문제집이 아닌 인터넷으로 문제를 풀고 자동으로 채점하며 모의고사, 오답 노트, 해설까지 제공하는 무료 기출문제 학습 프로그램으로 실제 시험에서 사용하는 OMR 형식의 CBT를 제공합니다.

PC 버전 및 모바일 버전 완벽 연동  
 교사용/학생용 관리기능도 제공합니다.

**오답 및 오탈자가 수정된 최신 자료와 해설은 전자문제집 CBT에서 확인하세요.**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
(2)	(2)	(1)	(3)	(2)	(3)	(1)	(1)	(4)	(2)
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
(1)	(1)	(1)	(3)	(1)	(2)	(3)	(3)	(2)	(2)
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
(2)	(4)	(4)	(2)	(2)	(4)	(1)	(1)	(4)	(1)
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
(3)	(2)	(2)	(4)	(1)	(1)	(4)	(3)	(3)	(4)
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
(1)	(1)	(3)	(3)	(4)	(3)	(2)	(4)	(4)	(3)
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
(2)	(1)	(3)	(4)	(2)	(4)	(2)	(4)	(2)	(1)
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
(3)	(1)	(2)	(1)	(4)	(2)	(3)	(1)	(1)	(4)
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
(2)	(3)	(2)	(2)	(1)	(2)	(4)	(1)	(4)	(1)
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
(1)	(4)	(2)	(1)	(1)	(3)	(2)	(2)	(2)	(3)
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
(2)	(2)	(4)	(1)	(2)	(1)	(4)	(4)	(3)	(2)